

## ANALISIS KEMAMPUAN BERPIKIR KREATIF MATEMATIS DAN *SELF EFFICACY* SISWA SMP TERHADAP SOAL PERSAMAAN GARIS LURUS

Gita Sri Indani Rahayu<sup>1</sup>, Luvy Sylviana Zanthi<sup>2</sup>

<sup>1,2</sup> Pendidikan Matematika IKIP Siliwangi, Jl. Terusan Jenderal Sudirman Cimahi  
Email: anggitarahayu2306@gmail.com

### **Abstract**

The purpose of this descriptive study was to determine the ability of creative thinking and self-efficacy mathematical students of class VIII SMP Pasundan 1. The subject of this research is students of class VIII which consists of 36 students. Data collection techniques namely the test sheet mathematical creative thinking abilities of students and the questionnaire of self efficacy (Mastery Experience, Vicarious Experience, Verbal Persuasion, and Physiological and Affective states), interview and documentation. Based on the analysis of data ability to think creatively and questionnaires self efficacy, showed that the creative thinking Abilities of JUNIOR high school students Pasundan 1 Cimahi class VIII on the material equation of a straight line is already largely achieve the indicator of the ability to think creatively. This is indicated by the percentage of the ability of mathematical creative thinking reached 69%, Self-efficacy mathematical students of SMP Pasundan 1 Cimahi class VIII in the material equation of a straight line in the category that most is good. It is based on the results of the percentage of self efficacy up to 61%, and Self-efficacy mathematical students who have confidence will be successful in resolving the matter affects the level of mathematical creative thinking of students.

**Keywords:** *Mathematical Creative Thinking Ability, Self Efficacy Mathematically*

### **Abstrak**

Tujuan dari penelitian deskriptif ini adalah untuk mengetahui kemampuan berpikir kreatif dan *self efficacy* matematis siswa SMP terhadap soal persamaan garis lurus. Subjek dari penelitian ini adalah siswa kelas VIII yang terdiri dari 36 orang siswa SMP Pasundan 1 Cimahi. Teknik pengumpulan data yaitu dengan lembar tes kemampuan berpikir kreatif matematis siswa dan angket *self efficacy* (Mastery Experience, Vicarious Experience, Verbal Persuasion, dan Physiological and Affective states), wawancara dan dokumentasi. Berdasarkan analisis data kemampuan berpikir kreatif dan angket *self efficacy*, didapatkan hasil bahwa Kemampuan berpikir kreatif siswa SMP Pasundan 1 Cimahi kelas VIII sudah sebagian besar mencapai indikator kemampuan berpikir kreatif. Hal ini ditunjukkan dengan persentase kemampuan berpikir kreatif matematis mencapai 69%, *Self efficacy* matematis siswa SMP terhadap soal persamaan garis lurus dalam kategori yang sebagian besar sudah bagus. Hal ini berdasarkan hasil persentase *self efficacy* mencapai 61%, dan *Self efficacy* matematis siswa yang memiliki keyakinan akan berhasil dalam menyelesaikan soal mempengaruhi tingkat berpikir kreatif matematis siswa.

**Kata kunci:** *Berpikir Kreatif Matematis, Self Efficacy*

---

Menurut As'ari, Tohir, Valentino, Imron, & Taufiq (Akhdijat & Hidayat, 2018) mengemukakan bahwa Matematika adalah suatu ilmu yang telah mendunia bagi keberlangsungan hidup manusia baik dalam perkembangan di bidang teknologi dan komunikasi saat ini. Perkembangan dibidang tersebut sangat pesat karena adanya peranan matematika di bidang teori-teori matematika. Untuk memahami dan menciptakan teknologi maka diperlukan pemahaman atas matematika yang kuat sejak dini. Untuk itu agar dapat mengikuti perkembangan bidang teknologi, komunikasi, dan informasi, sudah sepantasnya seseorang memiliki kemampuan agar dapat mengikuti perkembangan

dunia yang pesat yang salah satunya menerapkan pemahaman atas matematika dengan sekreatif mungkin.

Saefudin (Saefuddin: 37) mengemukakan bahwa kreativitas merupakan suatu hal yang kurang diperhatikan dalam pelajaran matematika. Selama ini guru dalam pembelajaran di kelas seringkali memakai logika dan kemampuan komputasi sehingga kreativitas dalam pembelajaran yang dilakukan bukanlah sesuatu yang penting dalam proses belajar mengajar di dalam kelas. Padahal, jika dilihat pada latar belakang Kurikulum 2006 bahwa kemampuan berpikir kreatif diperlukan untuk menguasai dan menciptakan teknologi di masa depan. (Hari, Zanthly, & Hendriana, 2018) mengemukakan bahwa berpikir kreatif memiliki peran penting dalam pembelajaran matematika, sehingga berpikir kreatif merupakan kemampuan yang perlu diperhatikan. Namun dalam kenyataan di lapangan, kemampuan berpikir kreatif pada siswa SMP masih tergolong rendah. Seperti halnya yang terjadi di kelas VIII-C SMP Darul Falah. Pada studi awal yang dilakukan di sekolah tersebut tepatnya 22 November 2017, diperoleh informasi dari guru matematika bahwa dalam proses pembelajaran matematika masih banyak ditemui beberapa permasalahan, diantaranya guru kesulitan dalam menggunakan pendekatan pembelajaran yang tepat di dalam kelas, sehingga mengakibatkan siswa tidak mampu menerima pengetahuan matematika yang baik sehingga penguasaan materi sistem persamaan linear dua variabel siswa masih kurang.

Hidayat (Hari et al., 2018) menyatakan bahwa kemampuan afektif dapat menentukan suatu keberhasilan belajar seseorang khususnya siswa. Dalam meningkatkan kemampuan matematika khususnya mengembangkan kemampuan self efficacy peserta didik maka akan timbul ketertarikan terhadap diri sendiri salah satunya dalam menyelesaikan sebuah soal. Selain dengan kemampuan berpikir kreatif, juga didukung oleh self efficacy, yang diartikan sebagai suatu sikap menilai atau mempertimbangkan kemampuan diri sendiri dalam menyelesaikan tugas yang spesifik. Dengan kemampuan ini, sehingga siswa dapat menyelesaikan sebuah soal dengan kemampuannya sendiri, dan yakin terhadap hasil penyelesaian masalah atau tugas yang dikerjakan yang lebih spesifik.

Siswono (2007) mengemukakan bahwa berpikir kreatif merupakan suatu proses kegiatan yang digunakan ketika kita mendatangkan/memunculkan suatu ide baru. Hal ini menggabungkan ide yang belum pernah dilakukan di kegiatan sebelumnya. Kreativitas merupakan produk berpikir kreatif seseorang. Fardah, D. K. (2012) mengatakan bahwa berpikir kreatif merupakan masalah penting dalam belajar matematika. Masih banyak guru yang melakukan pembelajaran di Sekolah Dasar maupun di Sekolah Menengah Pertama yang tidak memperhatikan kemampuan ini.

Meningkatkan kemampuan berpikir kreatif dapat diartikan yaitu suatu proses meningkatkan tingkat kemampuan berpikir siswa dalam menyelesaikan masalah, kefasihan, fleksibilitas, dan kebaruan penyelesaian masalah. Siswa dikatakan memahami masalah bila menunjukkan apa yang diketahui dan apa yang ditanyakan dalam proses penyelesaian masalah, siswa memiliki kefasihan bila dapat menyelesaikan suatu masalah dengan jawaban yang bermacam-macam dan benar secara logika. Siswa memiliki fleksibilitas dalam menyelesaikan masalah bila dapat menyelesaikan suatu masalah

dengan berbagai macam cara yang berbeda dan benar. Siswa memiliki kebaruan dalam menyelesaikan suatu masalah bila dapat membuat jawaban yang berbeda dari jawaban sebelumnya.

Berpikir kreatif mengandung aspek kemampuan kognitif dan aspek kemampuan afektif dan metakognitif. Kemampuan berpikir kreatif dapat diartikan sebagai suatu kemampuan untuk melihat atau melakukan sesuatu dengan berbagai cara yang menghasilkan suatu hal yang baru dalam konsep, pengertian, dan penemuan.

Berikut indikator/karakteristik dari kemampuan berpikir kreatif:

1. Keaslian (originality)

Kategori orisinalitas dilihat pada berbagai respon yang diberikan. Orisinalitas yang ditunjukkan disini adalah suatu respon yang tidak biasa, unik dan jarang terjadi. Berpikir tentang masa depan bisa juga memberikan stimulus ide-ide orisinal. Macam –macam pertanyaan yang digunakan dalam mengukur kemampuan ini adalah tuntutan penggunaan yang menarik dari objek-objek umum.

2. Kelancaran (fluency)

Kelancaran merupakan suatu kemampuan untuk menghasilkan banyak ide atau gagasan. Hal ini merupakan salah satu indikator yang paling terlihat dari berpikir kreatif, karena semakin banyaknya ide, maka semakin besar kemungkinan yang terjadi untuk memperoleh suatu ide yang signifikan.

3. Keluwesan (flexibility)

Fleksibilitas merupakan suatu kemampuan seseorang untuk mengubah perangkat mentalnya, atau kecenderungan untuk memandang suatu masalah secara instan dari berbagai perspektif. Selain itu fleksibilitas adalah suatu kemampuan untuk mengatasi rintangan-rintangan mental seseorang, mengubah pendekatan untuk sebuah masalah, tidak terjebak dalam mengamsusikan kondisi-kondisi yang tidak bisa diterapkan pada sebuah permasalahan.

Maka kemampuan berpikir kreatif merupakan kemampuan yang dimiliki oleh seorang siswa dalam menangani suatu masalah yang mengeluarkan suatu solusi yang bervariasi dan bermacam-macam penyelesaian. Dalam indikator kemampuan berpikir kreatif ini ada empat indikator yaitu kelancaran (fluency), keluwesan (flexibility), keaslian (originality), dan elaborasi (elaboration).

Bandura (1994) mengemukakan bahwa pada dasarnya kemampuan self-efficacy merupakan satu komponen dari self regulated atau kemandirian yang di dalamnya memuat aspek kemampuan mengontrol diri. Bandura (Zeldin, 2000) mengemukakan terdapat empat sumber yang dapat meningkatkan atau menurunkan kualitas kemampuan self-efficacy individu, yaitu: pengalaman keberhasilan atau kegagalan yang dialami seorang individu, pengalaman keberhasilan atau kegagalan yang dialami oleh orang lain, pernyataan positif atau pernyataan negatif dalam kemampuan tertentu terhadap suatu kelompok, dan kondisi psikologis seorang individu misalnya adanya perasaan akan berhasil atau kecemasan. Memperhatikan karakteristik dan peran self-efficacy terhadap pencapaian kinerja individu, Bandura (Pajares, 2002) mengemukakan bahwa kemampuan self-efficacy

menyentuh hampir semua aspek kehidupan manusia baik dalam berfikir maupun dalam perilaku ranah afektif, sehingga self-efficacy dipandang sebagai salah satu faktor kritis dan esensial dalam self-regulated learning atau kemandirian belajar.

Menurut Bandura (Nurfauziah, Faudziah, Nuryatin, & Mustaqimah, n.d.) terdapat beberapa dimensi *self efficacy* yaitu: (1). Magnitude yaitu berkaitan dengan tingkat kesulitan suatu masalah yang dihadapi dan diselesaikan oleh siswa berbeda-beda. Magnitude dipengaruhi oleh kompetensi yang dimiliki oleh seorang individu yang mengacu pada anggapan tugas yang sulit. Contohnya dalam suatu pemahaman terhadap materi yang diberikan, individu tersebut dapat mengerjakan soal yang diberikan tersebut. Agar tugas-tugas pembelajaran yang dicapai dapat sukses maka peneliti harus mengembangkan skala self efficacy dalam menggambarkan pemahaman siswa. (2). Generality yaitu perasaan kemampuan yang ditunjukkan siswa terhadap konteks atau lingkup tugas yang berbeda-beda. Dimensi generality biasanya berkenaan dengan dimensi magnitude bahwa semakin tinggi kesulitan tugas, maka semakin lemah kepercayaan yang dirasakan untuk menyelesaikan tugas tersebut. (3). Strength yaitu kuatnya kepercayaan seseorang terhadap kemampuan yang dimiliki. Jika seseorang memiliki self efficacy maka ia dapat menilai dirinya berdasarkan aktivitas-aktivitas tertentu dan dapat menerapkan self efficacy dalam berbagai kondisi, maka semakin tinggilah self efficacy yang dimilikinya.

Faktor-faktor yang mempengaruhi self efficacy adalah Mastery Experience, Vicarious Experience, Verbal Persuasion, dan Physiological and Affective states (Bandura, 1997). Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis kemampuan berpikir kreatif matematis dan self efficacy siswa SMP terhadap soal-soal persamaan garis lurus

## **METODE**

Penelitian ini menggunakan metode penelitian deskriptif kualitatif. Sampel sebanyak 36 siswa kelas VIII B SMP Pasundan 1 Cimahi. Instrumen yang digunakan adalah instrument test yang terdiri dari 4 soal materi persamaan garis lurus yang memuat indikator kemampuan berfikir kreatif matematis dan juga menggunakan instrument angket self efficacy. Adapun instrument penelitian ini diadopsi dari tesis Ati Sumiati (2017) yang telah diujicobakan. Pengambilan data dalam penelitian ini dilakukan pada pertengahan bulan November 2018. Data diperoleh dengan menggunakan test kemampuan berfikir kreatif matematis dan angket self efficacy. Hasil test dianalisis menggunakan analisis data kualitatif yang didasarkan pada indikator kemampuan berfikir kreatif matematis dan self efficacy. Pada tahap reduksi data, peneliti mereduksi data-data yang didapat dengan mengklarifikasikan kemampuan berfikir kreatif dan self efficacy matematis siswa serta mengkroscek hasil test dan angket, data hasil test dan angket dihitung secara presentase untuk memudahkan kasifikasi indikator kemampuan berfikir kreatif dan self efficacy matematis. Teknik pengumpulan data yang dilakukanya itu dengan gabungan data (triangulasi data). Triangulasi data yaitu teknik pengumpulan data dengan menggabungkan berbagai teknik pengumpulan data dan sumber data yang telah ada (Sugiyono, 2010).

Cara pengolahan data sekaligus cara perhitungan test dan non test menggunakan Microsoft excel untuk mengetahui tinggi rendahnya persentase, data non test di ukur menggunakan skala likert.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Bagian ini memuat hasil atau data penelitian, analisis data penelitian, jawaban dari pertanyaan penelitian, dan analisis terhadap temuan selama penelitian.

### Hasil

Hasil data penelitian ini diperoleh dari siswa kelas VIII SMP Pasundan 1 Cimahi. Dimana siswa sebanyak 36 siswa diambil dari satu kelas yang memiliki kemampuan stars. Tabel 1 menunjukkan hasil penskoran Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis.

Tabel 1

*Persentase Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis*

<i>No.</i>	<i>Indikator</i>	<i>No. Soal</i>	<i>Jumlah Skor</i>	<i>%</i>
1.	Kelancaran ( <i>fluency</i> )	1	264	90%
2.	Keluwasan ( <i>flexibility</i> )	2	217	60%
3.	Keaslian ( <i>Originality</i> )	3	237	55%
<b>Rata-Rata</b>				<b>69%</b>

Berdasarkan Tabel 1 dapat dilihat bahwa rata-rata hasil analisis menunjukkan persentase kemampuan berpikir kreatif matematis mencapai 69%. Persentase indikator terbesar adalah 90% di indikator kelancara (*fluency*). Dibawah indikator terbesar terdapat persentase 71% di indikator elaborasi (*elaboration*) dan 60% di indikator keluwesan (*flexibility*). Persentase terendah yaitu 55% terdapat di indikator keaslian (*originality*). Dari nilai persentase tersebut dapat dikatakan bahwa siswa kurang menguasai indikator keaslian (*originality*) dengan kata lain siswa kurang mengeluarkan ide baru untuk menyelesaikan persoalan dan siswa lebih menguasai indikator kelancaran (*fluency*) dengan kata lain siswa memiliki banyak ide dalam menyelesaikan suatu masalah.

Angket self efficacy ini di analisis memakai skala likert yang diberikan kepada siswa yang sama. Berikut ini deskriptif statistik angket self efficacy ditunjukkan oleh Tabel 2.

Tabel 2

*Deskriptif Statistik Self Efficacy Siswa*

<i>No.</i>	<i>Indikator</i>	<i>Persentase</i>	<i>Kriteria</i>
1.	<i>Mastery Experience</i>	56%	Sedang
2.	<i>Vicarious Experience</i>	70%	Tinggi
3.	<i>Verbal Persuasion</i>	59%	Sedang
4.	<i>Physiological and Affective States</i>	58%	Sedang
<b>Rata-Rata</b>		<b>61%</b>	<b>Tinggi</b>

Kriteria: Suryono (Populasi, Penelitian, & Mia, 2015)

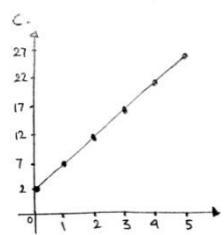
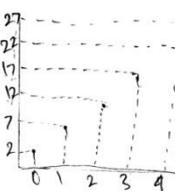
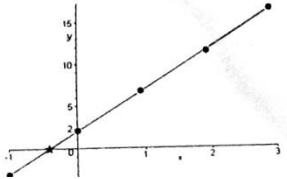
Berdasarkan Tabel 2 dapat dilihat persentase self efficacy matematis bahwa self efficacy siswa sudah tinggi. Persentase paling tinggi adalah *vicarious experience* 70% dengan kriteria tertinggi dan yang paling rendah adalah *mastery experience* 56% dengan kriteria sedang, serta sisanya *verbal persuasion* 59% dengan kriteria sedang dan *physiological and affective states* 58% dengan kriteria sedang. Sehingga indikator yang paling tinggi yang berpengaruh pada self efficacy matematis siswa yaitu *vicarious experience* yaitu adanya keyakinan yang tinggi bahwa nantinya ia akan berhasil jika berusaha secara intensif dan tekun.

**Pembahasan**

Melihat hal tersebut salah satu faktor yang mempengaruhi kemampuan berpikir kreatif siswa kaitannya dengan self efficacy yang sebagian besar sudah bagus. Hal ini ditunjukkan dengan data konkrit beberapa jawaban siswa pada tabel 3.

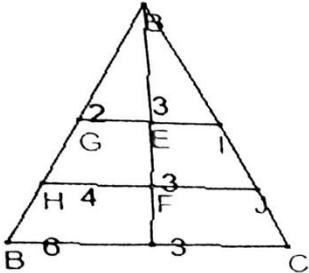
Tabel 3

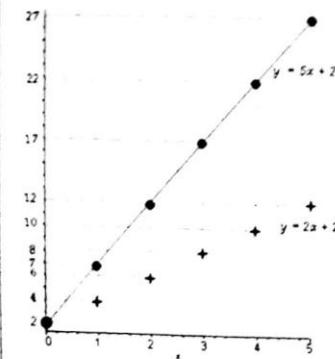
Jawaban siswa untuk masing-masing Indikator Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis

Soal	Jawaban Siswa	Jawaban Benar														
<p>Soal No. 1</p> <p>Sebuah rumah mempunyai bak penampungan air yang diletakkan di halaman depan. Pada suatu hari, air dialirkan dari bak penampungan ke dalam bak mandi yang telah berisi 2 liter air, jika setiap menit volume air bertambah 5 liter. Dari pernyataan di atas jawablah pertanyaan berikut:</p> <p>a. Tuliskan hal-hal yang diketahui dan</p>	<p>a. diketahui : Volume air bak mandi : diketahui : ditanyakan : Jumlah volume bak mandi Per menit.</p> <p>b. <math>0 \rightarrow 2 + 0 = 2</math>  <math>1 \rightarrow 7 = 2 + 1 \times 5</math>  <math>2 \rightarrow 12 = 2 + 2 \times 5</math>  <math>3 \rightarrow 17 = 2 + 3 \times 5</math>  <math>4 \rightarrow 22 = 2 + 4 \times 5</math>  <math>5 \rightarrow 27 = 2 + 5 \times 5</math></p>  <p>Siswa sudah memahami suatu soal persamaan garis lurus dengan tepat.</p> <p>U. A. bak mandi yang telah berisi 2 liter air setiap menit volume air bertambah 5 liter</p> <p><math>2 + 5 = 7</math>  <math>0 = 2 + 0 = 2</math>  <math>1 = 7 = 2 + 1 \times 5</math>  <math>2 = 12 = 2 + 2 \times 5</math>  <math>3 = 17 = 2 + 3 \times 5</math>  <math>4 = 22 = 2 + 4 \times 5</math>  <math>5 = 27 = 2 + 5 \times 5</math></p> <p>c. <math>2 + 2 \times 5</math>  <math>\downarrow</math>          4 liter  <math>y = 5x + 2</math></p>  <p>Siswa kurang memahami point a</p>	<p>Alternatif jawaban</p> <p>Misalkan:          Waktu alir = x menit dan          volume air pada bak mandi = y liter</p> <p><math>0 \rightarrow 2 + 0 \times 5</math>  <math>1 \rightarrow 7 = 2 + 1 \times 5</math>  <math>2 \rightarrow 12 = 2 + 2 \times 5</math>  <math>3 \rightarrow 17 = 2 + 3 \times 5</math>  <math>4 \rightarrow 22 = 2 + 4 \times 5</math>  <math>5 \rightarrow 27 = 2 + 5 \times 5</math></p> <p>Sehingga di peroleh <math>y = 5x + 2</math></p> <p>Atau dengan menggunakan tabulasi sbb</p> <table border="1" data-bbox="1013 1209 1332 1467"> <thead> <tr> <th>Waktu alir (x) menit</th> <th>Volun air yang tertampung pada bak mandi (y) liter</th> </tr> </thead> <tbody> <tr><td>0</td><td>2</td></tr> <tr><td>1</td><td>7</td></tr> <tr><td>2</td><td>12</td></tr> <tr><td>3</td><td>17</td></tr> <tr><td>4</td><td>22</td></tr> <tr><td>5</td><td>27</td></tr> </tbody> </table> <p>Sehingga di peroleh <math>y = 5x + 2</math></p> <p>Hubungan antar x dan y dimana setiap x bertambah 1 menit maka y akan bertambah 5 kali x jika sebelumnya sudah terisi 2 liter air</p> 	Waktu alir (x) menit	Volun air yang tertampung pada bak mandi (y) liter	0	2	1	7	2	12	3	17	4	22	5	27
Waktu alir (x) menit	Volun air yang tertampung pada bak mandi (y) liter															
0	2															
1	7															
2	12															
3	17															
4	22															
5	27															

<p>ditanyakan dari situasi di atas.</p> <p>b. Adakah hubungan antara unsur-unsur yang telah kamu temukan tadi? Jelaskan bagaimana hubungannya!</p> <p>c. Selesaikan masalah di atas menurut caramu sendiri.</p>	<p>yang di maksudkan untuk menuliskan apa yang di ketahui dan ditanyakan.</p>	
---	---	--

Indikator kelancaran ini memperoleh indikator yang lebih tinggi yaitu 90%, dapat dilihat dari hasil jawaban siswa di atas yang sebagian besar siswa sudah menjawab permasalahan dengan tepat.

 <p>Soal No. 2</p> <p>Perhatikan kemiringan atap rumah seperti tampak pada gambar. Jika tiang penyangga tegak dan alas penyangga mendatar saling berhubungan. Kemudian tentukan ukuran yang mungkin antara penyangga</p>	<p>2a Gambar 1 misal (2,4)                  Gambar 2 misal (3,5)</p> <p>Cara 1:  <math>x_1 = 2 \quad x_2 = 3</math>  <math>y_1 = 4 \quad y_2 = 5</math>  <math>\frac{y_2 - y_1}{x_2 - x_1} = \frac{5 - 4}{3 - 2} = \frac{1}{1} = 1</math></p> <p>Cara 2:                  (2,4)  <math>m = \frac{a}{b} = \frac{-2}{4} = -\frac{1}{2}</math>  <math>y - y_1 = m(x - x_1)</math>  <math>y - 4 = -\frac{1}{2}(x - 2)</math>  <math>y - 4 = -\frac{1}{2}x + \frac{2}{2}</math>  <math>y = -\frac{1}{2}x + 1 + 4</math>  <math>y = -\frac{1}{2}x + 5</math></p> <p>b. Seharusnya, kalau memilih cara 1 karena, lebih mudah dan cepat.</p> <p>Siswa paham cara penyelesaian suatu masalah no. 2 dengan kata</p>	
---	---	--

<p>tegak dan alasnya. Jelaskan menurut pendapatmu. Mengenai kemiringan atap rumah tersebut:</p> <p>a. Tuliskan cara yang berbeda untuk menyelesaikan masalah di atas? (minimal 2 cara)</p> <p>b. Pilihlah salah satu alternative cara yang menurut anda lebih mudah untuk menyelesaikannya.</p>	<p>lain siswa memiliki gagasan yang beragam. Dan sudah memenuhi dua cara yang di sarankan.</p> <p>2) Gambar 1 <math>\langle 1; -2 \rangle</math>          Gambar 2 <math>\langle 3; 2 \rangle</math> <math>m = 3</math></p> <p>Gambar 1 = <math>m = \frac{2 - (-2)}{3 - 1} = \frac{4}{2} = 2</math></p> <p>Gambar 2 = <math>y - 2 = 3(x - 3)</math>  <math>y - 2 = 3x + 9</math>  <math>y = 3x + 9 + 2</math>  <math>y = 3x + 11</math></p> <p>Di dalam jawaban siswa ini siswa menjawab kurang tepat dalam menjawab masalah.</p>	<p>Pertama-tama, gambar atap rumah di disederhanakan menjadi sebuah segitiga</p> <p><b>Misal</b>          AB : atap bagian kiri          CB : atap bagian kanan          DB : tiang penyangga tegak          AC: alas penyangga mendatar</p> <p>Misal titik H dan G pada AB.          kemiringan <math>\overline{AB}</math>, <math>\overline{HB}</math>, dan <math>\overline{GB}</math></p> <p><math>\frac{BD}{AD} = \frac{FB}{HF} = \frac{BE}{GE} = \frac{3}{2}</math></p> 
---	---	--

Indikator Keluwesan ini memperoleh 60% dimana siswa sebagian besar telah memiliki gagasan yang beragam dalam menyelesaikan suatu permasalahan.

<p>Soal No. 3</p> <p>Tulislah persamaan garis yang memiliki gradient -2 dan memotong titik (4,10)! Untuk menjawab soal tersebut dua orang siswa Rini dan Toni menggunakan cara berbeda. Tuliskan</p>	<p>3) <math>y = -2x + 6</math></p> <p>Jawaban siswa salah</p> <p>3. <math>y = -2x + 6</math>  <math>4 = 3x + 9</math></p> <p>Siswa kurang menjawab dengan tepat.</p>	<p><b>Cara Rini</b>          Gunakan rumus <math>y - y_1 = m(x - x_1)</math>          Sehingga diperoleh <math>y - 10 = -2(x - 4)</math> atau <math>y = -2x + 18</math></p> <p><b>Cara Toni</b>          Kita tahu gradien garis adalah -2 (atau <math>m = -2</math>), substitusikan <math>m = -2</math> pada persamaan <math>y = mx + c</math>          Titik (4, 10) pada garis. Substitusikan koordinat titik tersebut pada persamaan untuk mengetahui nilai c  <math>y = -2x + c</math>  <math>10 = -2(4) + c</math>  <math>10 = -8 + c</math> atau <math>c = 18</math>          Jadi persamaan garis yang dimaksud adalah <math>y = -2x + 18</math></p>
--	--	--

persamaan garis itu menurut cara kedua anak tersebut!		
Indikator ini memperoleh persentase 55% dengan kata lain siswa tidak mempunyai ide baru untuk menyelesaikan persoalan. Dan siswa tidak mengikuti perintah soal yang memerintahkan menyelesaikan soal dengan dua cara.		

## **KESIMPULAN**

Berdasarkan hasil dan pembahasan yang telah diuraikan, maka dapat diambil kesimpulan yaitu:

1. Kemampuan berpikir kreatif siswa SMP Pasundan 1 Cimahi kelas VIII B pada materi persamaan garis lurus sudah sebagian besar mencapai indikator kemampuan berpikir kreatif. Hal ini ditunjukkan dengan persentase kemampuan berpikir kreatif matematis mencapai 69%.
2. Self efficacy matematis siswa SMP Pasundan 1 Cimahi kelas VIII B dalam materi persamaan garis lurus dalam kategori yang sebagian besar sudah bagus. Hal ini berdasarkan hasil persentase self efficacy mencapai 61% dengan criteria tinggi.
3. Self efficacy matematis siswa yang memiliki keyakinan akan berhasil dalam menyelesaikan soal mempengaruhi tingkat berpikir kreatif matematis siswa.

## **DAFTAR PUSTAKA**

- Akhdiyati, A. M., & Hidayat, W. (2018). Pengaruh kemandirian belajar matematik siswa terhadap kemampuan berpikir kreatif matematis siswa sma, *1*(6), 1045–1054.
- Hari, L. V., Zanthy, L. S., & Hendriana, H. (2018). PENGARUH SELF EFFICACY TERHADAP KEMAMPUAN, *1*(3), 435–444. <https://doi.org/10.22460/jpmi.v1i3.435-444>
- Nurfauziah, P., Faudziah, L., Nuryatin, S., & Mustaqimah, I. A. (n.d.). ANALISIS SELF EFFICACY MATEMATIK SISWA KELAS VIII SMP 7 CIMAHI DILIHAT DARI GENDER, *3*(1), 61–70.
- Populasi, A., Penelitian, S., & Mia, X. (2015). No Title.
- Saefudin, A. A., Yogyakarta, U. P., PGRI, J., & No, S. (n.d.). PENDIDIKAN MATEMATIKA REALISTIK INDONESIA ( PMRI ), 37–48.
- Siswono, T. Y. E. (2007). Desain Tugas untuk Mengidentifikasi Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa dalam Matematika. *Tersedia: [http://tatagyes.files.wordpress.com/2007/10/tatag\\_jurnal\\_unej.pdf](http://tatagyes.files.wordpress.com/2007/10/tatag_jurnal_unej.pdf)*. [7 januari].